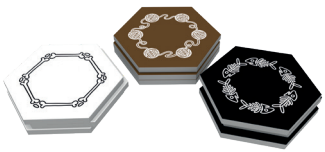
Cat a Comb

Hete aquí un grupo de traviesos gatos que se pasan todo el rato intentando gastarse bromas y hacerse jugarretas unos a otros. Es la forma que tienen de divertirse cuando no hay humanos cerca a quienes importunar con mirándolos raro, exigiendo su atención o tirándoles al suelo lo que tengan sobre el escritorio. Estos escurridizos gatos se agruparán en manadas o se harán dueños y señores de cada centímetro del lugar. A veces se distraen con ovillos de lana, pero no pasa nada. Al fin y al cabo, ¡son gatos!

Componentes

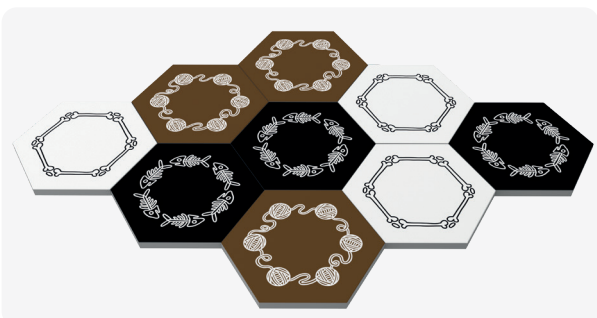


9 losetas de área
(3 marrones, 3 negras y 3 blancas)

15 cubos gatunos
(3 marrones, 6 negros y 6 blancos)

Preparación

1. Baraja las losetas de área y colócalas al azar bocarriba, de modo que formen la siguiente figura.



2. Cada jugador coge todos los cubos gatunos blancos o negros. Esto indicará su color como jugador y se considerará que cuenta con estos gatos en su reserva.
3. El jugador que haya cepillado a un gato hace menos tiempo colocará los 3 gatos neutrales (cubos marrones). Este jugador debe colocar 1 gato neutral en una loseta de área de cada color.
4. El otro jugador será el jugador inicial de la partida.

Desarrollo

Los jugadores llevarán a cabo turnos alternativos en los que elegirán entre colocar nuevos gatos o mover gatos ya en juego.

Reglas de oro

Se considera que estas dos reglas están siempre en vigor:
No se puede hacer ninguna acción que incumpla cualquiera de ellas.

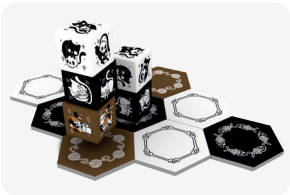
1	2
Nunca puede haber más de 3 gatos en una pila al final del turno de un jugador.	2 gatos del mismo color nunca pueden estar tocándose en una pila.

Turno del jugador

En su turno, el jugador activo debe elegir una de las dos acciones siguientes:

- **Colocar un gato**
  Coloca un gato de su reserva sobre un gato neutral o un gato del oponente que esté sentado directamente sobre una loseta de área. **Esto debe dar lugar a una columna de, exactamente, 2 gatos.**

- **Mover gatos**
  Escoge una pila de entre 1 y 3 gatos. Recoge esta columna y coloca el gato de la parte inferior
  en una loseta de área adyacente. Repite esta acción,
  empezando por la loseta de área en la que el primer Gato **estaba colocado** y continúa hasta colocar todos los gatos que haya recogido. El jugador puede moverse de vuelta a la loseta de área original como parte de esta acción.



¿Quién gana la partida?

Un jugador gana inmediatamente si se cumple cualquiera de las siguientes condiciones al final de su turno:

- Todas las losetas de región del mismo color (marrón, negro o blanco) están coronadas con un gato de su color.

Hay gatos negros coronando todas las regiones blancas, así que gana el jugador negro.

- Hay 3 o más columnas formadas por, exactamente, 3 gatos coronadas por gatos de su color.

Las negras ganan porque sus gatos coronan, al menos, 3 columnas formadas por 3 gatos exactos.

Créditos

Diseño del juego: Pierpaolo Paoletti
Ilustraciones: Behemot
Dirección artística: Cristina Aguirre Bisi
Editorial: Thundergryph Games
Director del proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Editor del juego: Pierpaolo Paoletti
Autor del reglamento: Jonathan Cox
Diseño gráfico: Daniel Tosco
Simulaciones publicitarias: Erick Tosco
Gracias por su apoyo a: Cristina Bisi y Luis González
Traducción: Juan P. Betanzos
Revisión: David Montero

Reglas en formato digital

Reglamento en formato digital disponible en thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2.º, 41011 Sevilla, España
www. thundergryph.com © 2023 ThunderGryph Games, todos los derechos reservados.